Dark Heresy™

Апокрифы

*«**Апокрифы**» – это нерегулярная серия статей и необязательных правил для ролевой системы **Dark Heresy**. В «**Апокрифах**» можно найти такие классные штуки как дополнения к правилам, новые типы персонажей и способны создания групп аколитов, а также идеи по ведению игр в определённых стилях. Во многих знаниях, впрочем, многие трудности – некоторые апокрифы, если вы решите их использовать, могут сделать ваши игры в **Dark Heresy** другими. Они созданы для того, чтобы немного изменить происходящее и дать вам вырваться за рамки основных правил. Для тех, кто закалил свою душу и жаждет запретных знаний, мы говорим – внимайте! И наслаждайтесь.*

- кураторы Темницы знаний **Dark Heresy**

Техника и верховые животные

Этот апокриф излагает правила на применение техники и ездовых животных в **Dark Heresy**

Версия: 1.03 **Переводчик:** Широхов С. П.

Техника

В **Dark Heresy** существует множество самых разных образцов боевой и гражданской техники – от мотоциклов и катеров до космических судов и шагоходов, доступных каждому, у кого хватит денег и влияния. Как и ездовые звери, такая техника нужна, в первую очередь для того, чтобы персонажи могли добраться из одной точки в другую быстрее чем на своих двоих. Как правило, герои будут пассажирами, а машина, лодка или самолёт – не более чем декорацией. Когда персонаж ведёт автомобиль, корабль или мотоцикл в спокойной обстановке, не стоит вязнуть в мелочах и продумывать, что делает каждый рычаг – просто позвольте аколитам добраться туда, куда они хотят. Однако порой персонажам приходится принимать бой на борту машины или, что ещё хуже, сталкиваться с врагом на танке или броневике. Такие сцены меняют динамику игры, добавляя сражению новые смертоносные аспекты. Описанные ниже правила позволяют отразить это.

Типы техники

Если не считать колоссальных танков и кораблей, что требуют множества членов экипажа, вся техника в **Dark Heresy** делится на типы, что соответствуют специализациям умений *«Вождение»* и *«Пилотирование»*, описанным на стр. 182 и 190 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Наземный транспорт

Эта категория охватывает все виды техники, предназначенные для передвижения по твёрдой земле. Управление такой техникой требует умения *«Вождение (Наземный транспорт)»*.

Мотоциклы: к этой категории относятся обычные мотоциклы, моноциклы и другие виды оснащённого двигателем транспорта с колёсами, расположенными в одну линию.

Средняя техника: в эту группу попадают автомобили и телеги. Как правило, их можно встретить на цивилизованных мирах с разветвлёнными дорожными сетями, где владение машиной – знак статуса и показатель достатка, но большинство людей не могут похвастаться собственным транспортом. Также к числу средней техники можно отнести командно-штабные машины, тягачи, роскошные лимузины и мономобили – одноместные автомобили, известные ненадёжностью и аварийностью.

Крупная техника: грузовики, самосвалы и другие тяжёлые транспортники обычно служат для перевозки грузов или людей. Такие машины часто называются по числу колёс – например, «Карго-8».

Гусеничная техника: огромные машины в сотни тонн весом, превосходящие габаритами даже упомянутые выше грузовики. Гражданская гусеничная техника может быть краном, сверхтяжёлым безбортным грузовиком, комбайном или иной промышленной машиной. Военная гусеничная техника – например, «Разящий клинок», «Левиафан» или даже «Капитолий Империалис» – это передвижные крепости с гарнизоном в сотни человек.

Бурильная техника: бурами или термитами скопом называют всю технику, предназначенную для движения сквозь твёрдую материю. Такие машины встречаются очень редко – обычно лишь на промышленных или шахтёрских планетах.

Водный транспорт: водный транспорт широко распространён в Империуме – от моторных яликов, на которых можно плавать по поверхности ульевых химических отстойников, до циклопических промысловых судов, что бороздят моря океанических агромиров.

> **Примечание переводчика**
>
> Отсылки к **«Базовой книге правил Dark Heresy и книге инквизитора»**, отсылают к совмещённой PDF-версии **«Базовой книги правил»** и **«Книги инквизитора»** в переводе Константина «Доктора Кота» Смыкова, которую можно найти в его Реликварии.
>
> Переводы других книг правил **Warhammer 4000 Roleplay** вы найдете в группе ВК или на Яндекс.Диске:
>
> - **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
> - **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng.

Шагатели

Шагателями или шагоходами называют похожие на роботов машины, что передвигаются на механических ногах. Большинство шагоходов – военные. Таковы, например, гвардейские «Часовые», дредноуты Космодесанта или даже грозные линейные титаны. Гражданские шагоходы, как правило, бывают погрузочными или строительными машинами. Некоторые создаются так, чтобы ими могли управлять сервиторы. Управление такой техникой требует умения *«Вождение (Шагатель)»*.

Ховер-транспорт

Такие машины, нередко именуемые глиссерами, оснащены антигравитационными системами и способны к ограниченному полёту. Империум обладает удобными и практичными антигравами и контраэротехникой, основанной на древних чертежах, но никто толком не понимает, как это работает, а за пределами узкого круга высокопоставленных техножрецов глиссеры встречаются редко. Управление такой техникой требует умения *«Вождение (Ховер-транспорт)»*.

Гражданские воздушные суда

Гражданская авиация предназначена для того, чтобы перевозить людей и грузы по воздуху в пределах атмосферы планеты или перебрасывать на орбиту и обратно. Среди челноков и самолётов встречаются, как неповоротливые грузовозы, так и проворные игрушки богачей, бороздящие небеса райских миров. Некоторые модели оснащены системами искусственной гравитации, но такие удобства дороги и не слишком распространены. Управление такой техникой требует умения *«Пилотирование (Гражданские суда)»*.

Военные воздушные суда

Военная авиация может быть, как транспортной – таковы, например, десантно-штурмовые «Валькирии» или роскошные «Аквилы» – так и тяжёловооружёнными машинами уничтожения – как, скажем, штурмовик «Стервятник», истребитель «Гром» или бомбардировщик «Мародёр». Управление такой техникой требует умения *«Пилотирование (Военные суда)»*.

Характеристики техники

Все образцы техники наделены особыми показателями и особенностями, что дают членам экипажа разные возможности. Как правило, эти числа и правила работают так же как те, что применяются к обычным персонажам и другим созданиям, но, в отличие от живых существ, машины и самолёты не могут сами предпринимать действий и должны полагаться на умения своих пилотов и водителей. Все образцы техники обладают следующими показателями:

Тип: к какому типу относиться техника. Обычно это описывает, как она двигается и подсказывает, какое умение нужно для того, чтобы ей управлять.

Размер: как и обычные существа, машины и самолёты имеют категорию *размера*. Любая техника, в которую вмещается два или больше человека, считается *большой (+10)*, самолёты обычно бывают *огромными (+20)*, а танки и им подобные – *гигантскими (+30)*.

Броня: большинство видов техники могут похвастаться надёжной конструкцией, что позволяет переживать урон, сваливший бы живое существо, а танки и военные автомобили оснащены броней, способной сдерживать огонь стрелкового оружия, взрывы и другие виды воздействия. У каждого образца техники указано количество *очков брони*, на которые снижается входящий урон. Также помните, что у техники нет бонуса Выносливости, а урон снижается только на количество *очков брони*. Чтобы не переусложнять игру, техника обладает лишь одной зоной попадания – *корпусом* – и только некоторые образцы имеют одну или несколько других зон с большим или меньшим количеством *очков брони* – например, *лоб*, *крылья*, *корма* и т. д.).

То, в какую зону попадания придётся атака по технике, зависит от направления атаки. Например, выстрел в корму техники должен будет пробиться через показатель *очков брони* на *корме* (а если *корма* не выделена как отдельная зона попадания – то через *очки брони* на *корпусе*). Окончательное решение того, куда придётся попадание и какие дополнительные эффекты оно окажет, остаётся за ведущим

Таблица 1-1 «Броня техники»

Вид техники	Очки брони
Небронированная техника – гражданские автомобили, повозки и т. п.	12 или меньше
Небронированная военная или тяжёлая гражданская техника	12-20
Легкобронированная военная или тяжёлая промышленная техника	15-25
Тяжелобронированная техника	25+

Получение урона: в отличие от живых существ и демонов, у техники нет показателя «Количество ран». Если атака пробилась через *очки брони* техники, машина может получить урон (см. **таблицу 1-5**). Количество очков урона, пробившееся сквозь *броню*, определяет тяжесть попадания.

Особенности техники: здесь указывается, какими особенностями наделена техника.

Повествовательная скорость: в это графе указана *крейсерская* и *максимальная скорость* этого образца техники (в км/ч). *Крейсерская скорость* – это обычная скорость, с которой двигается такая машина в *повествовательном времени*. Как правило, она составляет половину от *максимальной*. *Максимальная скорость* приведена здесь, чтобы дать понимание того, насколько может разогнаться такая машина. Наземная техники вне дорог двигается вдвое медленнее, если не имеет особенности *«Вездеход»*.

Боевая скорость: этот показатель описывает то, сколько метров может преодолеть техника в бою, двигаясь на *очень медленной/медленной/крейсерской/высокой/очень высокой* скорости.

Вооружение: в это графе указано, какими орудиями оснащена эта машина. Иногда на технике встречается не само орудие, а крепление, на которое можно установить любое орудие подходящего типа.

Управляемость: это показатель представляет собой модификатор на тесты умений водителя или пилота, предпринимаемые в напряжённой обстановке, и зависящий от того, насколько техника маневренна или неповоротлива. Здесь же указано, какое умение необходимо, чтобы управлять этой машиной.

Экипаж: эта характеристика показывает, сколько человек необходимо, чтобы управлять техникой и какие роли они должны исполнять – например, «пилот», «стрелок» и т. д.

Пассажиры: если машина может перевозит пассажиров, их количество указывается здесь. Если такой образец техники не может брать пассажиров, этой графы просто не будет. Помните, что этот показатель подразумевает, что пассажиры будут сидеть с удобством, а не окажутся набиты как сельди в бочке.

Входы и выходы: здесь описано, где у этой машины располагаются двери или люки, через которые можно попасть внутрь или вылезти наружу.

Передвижение в повествовательном времени

Ходя движущая сила у разных образцов техники может различаться, все подчиняются общим правилам. В *повествовательном времени* (то есть, когда перед героями не стоит необычных задач, вроде боя, и не происходит чего-то драматичного) вполне достаточно обычного «ну что ж, вы прибыли в нужное место». В *повествовательном времени* машины движутся со своей *крейсерской скоростью*, модифицированной типом местности, по которой приходиться ехать.

Сложный ландшафт

Двигаясь по дороге или иной ровной поверхности, техника использует свои показатели *повествовательной* и *боевой скорости*. Двигаясь по любой другой поверхности, она ополовинивает, как свою *крейсерскую скорость* в *повествовательном времени*, так и *боевую*. Это правило не распространяется на глиссеры и технику с особенностью *«Вездеход»*. В *повествовательном времени* ландшафт вовсе не оказывает никакого воздействия на тех, кто движется не по земле, а по воздуху, воде или в космосе

Бой с использованием техники

Как правило, техника в **Dark Heresy** будет для аколитов не более чем средством передвижения или элементом окружения и редко сможет играть значительную роль в тех стычках, в которые обычно влипают персонажи. Тем не менее, в игре всё же может найтись место головокружительной погоне по лабиринтам улья или яростной схватке в верхних слоях атмосферы. Эти правила созданы для того, чтобы у игроков и ведущего появились возможности отыграть это.

Использование миниатюр

Миниатюры очень полезны при расчётах расстояний между машинами и их взаимного положения – особенно, когда обстановка сложная и напряжённая. Если вы используете модели, просто переведите показатели *скорости* в сантиметры или дюймы в любом удобном масштабе. Если вы используете 28-имиллиметровые миниатюры персонажей и соответствующие им по размеру модели техники, им подойдёт масштаб 1 дюйм = 2 см = 1 м.

Основы

Бой с участием техники использует те же игровые механики, что в обычные сражения в **Dark Heresy**. Противники определяют *инициативу* и действуют друг за другом по общим правилам. Техника действует одновременно с тем, кто ей управляет. Каждый участник боя, когда наступает его очередь, может предпринять одно полное или два частичных действия. Разница с обычными «пешими» боями заключается в ином масштабе и правилах, по которым машины получают урон.

Передвижение в бою

В бою техника за один раунд может преодолеть количество метров, равное своей *боевой скорости*. В **таблице 1-2 «Скорость и сложность манёвров»** перечислены шесть возможных скоростей – *нулевая, очень низкая, низкая, крейсерская, высокая, очень высокая*. В профилях машин есть графа «Боевая скорость», где пять *скоростей* (исключая нулевую) указаны числами через дробь. Если водитель или пилот не предпринимает действий *«Ускорение»* или *«Торможение»* (об этом ниже), то машина будет двигаться с той же *скоростью*, с которой двигалась в предыдущем раунде.

На заметку: в течение одного боевого раунда техника должна проехать количество метров, не меньшее, чем составляет её *боевая скорость* на одну ступень ниже.

Пример:

*Машина с **боевой скоростью** 15/30/45/60/75 за один раунд может передвинутся на 15 метров, если движется на **очень низкой** скорости, и на 60 метров – если движется на **высокой**. Двигаясь на **высокой скорости** машина может за один раунд проехать не более 60, но не менее 45 метров.*

«Вождение», «Пилотирование» и инициатива

Искусный водитель может добиться от машины большего, чем неумеха, а потому в сражении с применением техники, он обладает значительным преимуществом. Персонаж, что имеет умение *«Вождение»* или *«Пилотирование»* на уровне +10 получает +1 к *инициативе*, когда сидит за рулём или штурвалом. Обладатели этих же умений на уровне +20 получают бонус +2.

Манёвры

Показатель *управляемости* техники показывает, насколько трудно вести эту машину в бою и выполнять различные манёвры. Как можно было ожидать, чем выше скорость, тем сложнее управление. Всякий раз, когда вы предпринимаете действие, требующее от водителя или пилота теста, примените к этому тесту модификатор *управляемости* его машины и модификатор *скорости* из **таблицы 1-2**.

Таблица 1-2 «Скорость и сложность манёвров»

Скорость	Модификатор
Нулевая	Манёвры невозможны
Очень низкая	+20
Низкая	+10
Крейсерская	+0
Высокая	-10
Очень высокая	-20

Если тест будет провален, задуманный водителем манёвр не удастся. Если тест будет провален на две или более ступеней провала, техника *потеряет управление* – вам потребуется бросить кости по **таблице 1-3 «Потеря управления»**. Если тест будет провален на четыре или более ступени успеха, бросок по этой таблице получит бонус +20.

Таблица 1-3 «Потеря управления»

Бросок к100	Результат
01-20	Ничего не происходит
21-30	Машину незначительно сносит на один метр влево или вправо. С воздушной и космической техникой ничего не происходит.
31-40	Машину сносит на 1к5 метров влево или вправо*
41-50	Машину сносит на 1к10 метров влево или вправо*
51-60	Машину сносит на 2к10 метров влево или вправо*
61-70	Машину разворачивает 1к5 раз и сносит на 2к10 метров в случайном направлении. *Скорость* падает на две ступени.
71-80	Как при 61-70, но если машина двигалась на *высокой* или *очень высокой скорости*, её переворачивает 1к5 раз, а члены экипажа и пассажиры получают 1к10 единиц ударного урона за каждый переворот, после чего машина останавливается.
81-90	Как при 61-70, но если машина двигалась на *крейсерской*, *высокой* или *очень высокой скорости*, её переворачивает 1к5 раз, а члены экипажа и пассажиры получают 1к10 единиц ударного урона за каждый переворот, после чего машина останавливается.
91-100	Как при 61-70, но если машина двигалась на *крейсерской*, *высокой* или *очень высокой* скорости, её переворачивает 1к10 раз, а члены экипажа и пассажиры получают 1к10 единиц ударного урона за каждый переворот, после чего машина останавливается.
101-110	Как при 91-100, но сделав все перевороты, машина останавливается и загорается. Все ещё живые члены экипажа и пассажиры должны пройти **тест Ловкости** или загореться**.
111-120	Как при 100-110, но сделав все перевороты, машина взрывается. Все члены экипажа и пассажиры погибают, а все существа в пределах десяти метров получают 2к10 единиц взрывного урона с бронебойностью 5 от разлетающихся осколков**.

** Воздушная техника начинает неконтролируемое снижение. Космическую сносит в случайном направлении*

*** Техника с особенностью **«Примитивный»** не взрывается и не загорается, но переворачивается 1к10 раз, как при результате 61-70 и полностью разрушается.*

Столкновение

Столкновение машины с чем-либо – неважно, в результате потери управления водителем или намеренного тарана – может быть ужасающим. Когда машина во что-то врезается, это «что-то» и сама машина получают урон. Для машины этот урон рассчитывается в зависимости из *размера* объекта, в который она врезалась, и его *скорости* (если этот «объект» – другая машина). Для объекта столкновения урон рассчитывается, исходя из его собственного *размера*. Если полученный урон недостаточен, чтобы пробиться сквозь показатель *очков брони*, машина может ехать дальше, но её *скорость* упадёт на одну ступень.

Непристегнувшиеся пассажиры получают половину урона от столкновения и весь урон, что пробился сквозь *броню* машины. Пристегнувшиеся получают лишь тот урон, что пробился через *броню* машины.

Помните, что если цель имеет *размер*, равный или превышающий *размер* машины, это всегда считается столкновением.

Таблица 1-4 «Столкновения и урон»

Размер	Базовый урон	Модификатор урона
Средний или меньше (мотоцикл)	1к10 У	Нет
Большой (грокс, автомобиль)	2к10 У	+1 за каждую ступень *скорости* выше нулевой
Огромный (иловый паук, «Лэнд Спидер»	3к10 У	+2 за каждую ступень *скорости* выше нулевой
Гигантский (средний танк, скальный червь)	4к10 У	+5 за каждую ступень *скорости* выше нулевой

Воздушный бой

Сражения в небе требуют учесть ещё несколько факторов, касающихся передвижения. Приведённые ниже правила позволяют, в какой-то мере отразить особенности воздушного боя.

Высота

Вместо того, чтобы перегружать игры массой сложных математических уравнений, **Dark Heresy** использует абстрактную систему *высот*. *Высота* может быть *низкой, средней, большой* и *орбитальной*. Самолёты могут атаковать цели, находящиеся на одной с ними *высоте* или на одну *высоту* ниже (но не выше).

Скорость самолёта определяет то, насколько быстро он может менять *высоту*. Чтобы сменить *высоту* на один шаг, потребуется пять раундов полёта на *очень низкой скорости*, четыре раунда – на *низкой,* три – на *крейсерской*, два – на *высокой* и один – на *очень высокой*. Для особенно медлительных или, наоборот, скоростных воздушных машин эти цифры могут различаться – по решению ведущего.

Минимальная скорость

Воздушная техника в полете обязана постоянно двигаться хотя бы на *низкой скорости* (исключение составляют обладатели особенности *«Антигравитация»*). Если самолёт замедлит своё движение, он начнёт терять высоту. Чтобы сохранить управляемость, пилот должен пройти **тест *«Пилотирования»* с накопительным штрафом -10** за каждые два раунда, что он летел на *скорости* ниже, чем *низкая*. Конечно, на разных планетах может быть разная сила тяжести, но чтобы не устраивать абсурдного количества вычислений, просто считайте, что самолёт снижается на одну *высоту* каждые два раунда.

Действия машин

Перечисленные ниже действия дополняют те, что перечислены в **«Базовой книге правил»**. Большая их часть доступна водителю или пилоту. Другие члены экипажа и пассажиры могут играть свою роль и управлении машиной или предпринимать обычные действия, что доступны в бою.

Атака (ЛД) *(Attack)*

Вы или один из членов экипажа стреляет из бортового вооружения или собственного стрелкового оружия, если конструкция машины это позволяет. Вы можете использовать и рукопашное оружие, если враг близко. Атаки с движущейся техники получают штраф, зависящий от *скорости* машины – *низкая* не накладывает штрафа, *крейсерская* приносит штраф -10, *высокая* – штраф -20, *очень высокая* – штраф -30.

Виражи и петли (ЛД) *(Evade)*

Выписывая петли или закладывая виражи, вы стараетесь уйти из-под вражеского огня. Вы должны пройти тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»*, с обычным модификатором за *управляемость*. В случае успеха, если ваша машина получит урон, он уменьшится на величину вашего бонуса Ловкости. В случае провала на две или более ступеней, попасть по вам, напротив, будет проще – враг получит +10 на тесты Дальнего боя, предпринятые, чтобы поразить вашу машину. Провал на четыре ступени или больше вызывает *потерю управления*.

Крен (ЛД, только для воздушной техники) *(Roll)*

Вы наклоняете свой самолёт так, чтобы врагу было труднее по вам попасть. Предпримите тест *«Пилотирования»*. В случае успеха, вы накладываете штраф -10 на тест Дальнего боя одного противника, направленный против вас.

Объезд препятствий (ЛД) *(Avoid Obstacle)*

Вы предпринимаете тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»*, чтобы миновать препятствие. Сложность теста определяется *размером* препятствия – этот модификатор накладывается вместе с обычным модификаторами *скорости* и *управляемости*. Само собой, такой тест нужен, только если препятствие оказалось на вашем пути неожиданно.

Таблица «Объезд препятствий»	
Размер	**Модификатор**
Крошечное	+30
Миниатюрное	+20
Маленькое	+10
Среднее	+0
Большое	-10
Огромное	-20
Гигантское	-30

Полицейский разворот (ЛД) *(Bootleg Reverse)*

Совершая этот манёвр, вы проезжаете половину расстояния, подразумеваемого вашей *скоростью*, и поворачиваете под любым углом от 90 до 180 градусов. Чтобы совершить такой манёвр, вы должны пройти **тяжёлый (-20) тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»*** с обычными штрафами за *скорость* и *управляемость*.

> **Повороты**
>
> По решению ведущего, для совершения поворота на высокой скорости может потребоваться тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»*. Как правило, любой поворот больше чем на 45 градусов в течение одного хода, требует теста.

Полный вперёд (ЛД) *(Push the Engines)*

Вы можете выжать из двигателей всё возможное, чтобы резко увеличить скорость. Успешный тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»* увеличивает *скорость* на три ступени. Если водитель или пилот будет применять это действие несколько раундов подряд, сложность теста будет возрастать на одну ступень. Провал теста на две или более ступней означает, что вы перенапрягли двигатель – ваша максимальная *скорость* падает на одну ступень. Провал на четыре или более ступени означает, что двигатель полностью вышел из строя – ваша *скорость* будет падать на одну ступень каждый ход, пока не станет *нулевой*.

Резкое торможение (ЛД) *(Hard Brake)*

Этот манёвр позволяет вам резко сбросить скорость. Вы должны пройти тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»* с обычным модификатором за текущую *скорость*. В случае успеха вы можете понизить *скорость* на четыре или меньше ступеней. В случае провала на две или более ступеней, техника *теряет управление*.

Торможение (ЛД) *(Decelerate)*

Вы можете уменьшить *скорость* вашей машины на одну ступень. Если в этом раунде вы не будете предпринимать ничего, кроме *торможения*, вы можете понизить *скорость* на две ступени.

Ударил-отступил (ЛД) *(Hit and Run)*

Вы можете разить врагов, толкая или давя их своей машиной. Техника при этом движется как обычно. Любые существа, оказавшиеся у неё на пути, могут предпринять тест *«Уклонения»*, чтобы убраться с дороги – если они этого не сделают, то смогут провести *свободную атаку* против техники, но не то и другое одновременно. Если машина переживёт возможную атаку и успешно поразит цель, вы должны предпринять тест *«Вождения»*, *«Пилотирования»* или *«Звероводства»*. В случае успеха вы попадаете по врагу и наносите ему урон, количество которого рассчитывается, исходя из *размера* машины, как при *столкновении* (см. **таблицу 1-4**)

Ускорение (ЛД) *(Accelerate)*

Вы увеличиваете *скорость* вашей машины на одну ступень – изменение *скорости* вступает в силу с этого раунда и увеличивает расстояние, что машина может преодолеть. Если в этом раунде вы не будете предпринимать ничего, кроме *ускорения*, вы можете повысить *скорость* на две ступени.

Прочие манёвры (Разное) *(Manoeuvre)*

Существует немало других манёвров, что не перечислены в этом списке – например, перепрыгивание препятствия на мотоцикле, попытка проехаться на двух колёсах, задрав бок машины вверх и т. д. Любые подобные действия требуют теста *«Вождения»* или *«Пилотирования»*, сложность которого определяет ведущий.

Таблица 1-5 «Структурные повреждения»	
Бросок к100	**Результат**
01-05	**Толчок:** *скорость* машины падает на одну ступень.
06-10	**Повреждения брони:** количество *очков брони* на зоне попадания, в которую пришлась атака, снижается на 1к5.
11-15	**Сотрясение:** попадание сильно встряхивает машину. Все члены экипажа и пассажиры должны пройти **тест Ловкости** или получат 1к10 единиц ударного урона. Все, кто находится снаружи корпуса, должны пройти **тест Силы** или будут сброшены и получат 1к10 единиц ударного урона.
16-20	**Взлёт:** попадание подбрасывает машину в воздух и роняет обратно на землю. Происходит то же, что и при *сотрясении* (см. выше), но тесты Ловкости и Силы становятся **трудными (-10)**. Водные, воздушные и космические суда просто встряхивает, отчего их пассажиры и члены экипажа разлетаются кто куда.
21-25	**Повреждение датчиков:** попадание сильно повреждает датчики машины, отчего все тесты Восприятия, предпринятые внутри техники, получают штраф -20. Если у машины нет датчиков, количество *очков брони* на зоне попадания, в которую пришлась атака, снижается на 1к5.
26-30	**Вырванное колесо/трак/нога:** попадание уничтожает одно колесо, срывает гусеницу или отламывает ногу машины. Гусеничная или колёсная техника мгновенно *теряет управление* (водитель должен будет прибавить +30 к броску по **таблице 1-3 «Потеря управления»**). *Скорость* машины при этом падает на две ступени за раунд. Когда машина остановится, ехать она уже не сможет. Шагоход, получивший такое попадание, опрокидывается, причиняя 1к10 единиц урона всем, кто находился внутри. Этот урон увеличивается на +4 за каждую ступень *скорости* выше *нулевой*. Водные, воздушные и космические суда вместо этого просто теряют 1к5 *очков брони* на зоне попадания, в которую пришлась атака.
31-35	**Уничтожение датчиков:** попадание полностью уничтожает датчики машины, делая все тесты Восприятия внутри машины невозможными. Если у машины нет датчиков, считайте это попадание как 26-30*.
36-40	**Пожар:** на борту машины начинается пожар. Каждый раунд все, кто находятся внутри, должны предпринимать **тест Ловкости** или загораться. Пожар можно потушить обычным способом.
41-45	**Ранение:** один случайно выбранный член экипажа или пассажир получает 1к10 единиц урона, плюс половину урона, что сейчас получила техника. Неловко выйдет, если это окажется водитель.
46-50	**Повреждение орудия:** атака уничтожает одно случайно выбранное орудие. Если такого нет, уничтожено будет случайно выбранное крепление для орудия. Если техника вообще не предполагает орудий, считайте это попадание как 41-45**.
51-55	**Многочисленные травмы:** 1к5 случайно выбранных пассажиров или членов экипажа получают 1к10 единиц урона, плюс половину урона, что сейчас получила техника. Также попадание снижает количество *очков брони* на зоне, куда оно пришлось, на 1к5 (до минимума в 0).
56-60	**Повреждение руля:** машиной становится труднее управлять. *Управляемость* ухудшается на -10. Кроме того, водитель должен немедленно пройти тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»,* или машина *потеряет управление* (см. **таблицу 1-3**).
61-65	**Повреждение электропроводки:** попадание серьёзно повреждает электрические системы машины. Каждый раунд есть 50%-я вероятность, что водитель получит возможность предпринять тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»*, чтобы взять машину под контроль. Если этого не произойдёт, *скорость* машины упадёт на одну ступень, и она будет двигаться вперёд в случайном направлении.
66-70	**Детонация боекомплекта:** если на борту были боеприпасы, они взрываются, нанося 2к10+8 единиц взрывного урона технике и всём, кто находится внутри. Урон приходится в ту зону попадания, что была ближе всего к боекомплекту, и этот урон может вызвать ещё один бросок по этой таблице. Если на борту нет боеприпасов, считайте это попадание как 61-65.
71-75	**Потеря управления:** техника *теряет управление*, снижает свою *скорость* на три ступени и движется в случайном направлении. Все члены экипажа и пассажиры должны пройти **тест Выносливости** или будут *оглушены* на один раунд.
76-80	**Дымящийся двигатель:** двигатель перегревается. Отныне техника не может ехать на *скорости*, превышающей *крейсерскую.*
81-85	**Ужасный скрежет:** двигатель машины скрежещет и трещит. Отныне техника не может ехать на *скорости*, превышающей *низкую*.
86-90	**Смерть двигателей:** двигатель машины замолкает. Каждый раунд машина снижает *скорость* на одну ступень. Когда машина остановится, ехать она уже не сможет
91-95	**Взрыв двигателей:** двигатель техники взрывается, причиняя всем пассажирам и членам экипажа 2к10+10 единиц взрывного урона. Успешный **тест Ловкости** снижает полученный урон в два раза. Каждый раунд объятая пламенем машина снижает *скорость* на одну ступень. Когда машина остановится, ехать она уже не сможет.
96-00	**Уничтожение:** машина взрывается, разбрасывая вокруг смертоносные пылающие осколки. Все члены экипажа и пассажиры гибнут, все существа в пределах 1к10 метров и размером превышающие *средний*, получают 2к10+5 единиц взрывного урона с бронебойностью 5.
** В оригинале написано, что если в машине нет датчиков, то нужно считать это попадание как 31-35, но 31-35 – это и есть этот результат про датчики. Вероятно, тут опечатка, и имелся с виду предыдущий пункт, то есть 26-30.*	
*** Та же ошибка, что в прошлом случае – рекурсивное указание само по себя. Поправил так же.*	

Атаки по технике

Персонажи могут атаковать машины по общим правилам – бросая тесты Ближнего и Дальнего боя, не забывая про модификаторы за *размер* цели. Перед тестом атакующий должен заявить, пытается он поразить саму машину или тех, кто находится внутри (если может их видеть). Атака по технике совершается так же, как любая другая. Нет нужды случайно определять зону попадания – то, куда попадёт атака, зависит от того, с какой стороны она была направлена.

Если атакующий избрал своей целью членов экипажа или пассажиров (что обычно возможно, если техника имеет особенность *«Открытый»*), то они, скорее всего, смогут воспользоваться укрытием, что предоставляет им их машина.

Прицельные атаки

Как и в бою с пешими противниками, вы можете совершать *прицельные атаки* (то есть удары и выстрелы, направленные в конкретную часть тела врага), чтобы поражать колёса, гусеницы, ноги, орудийные батареи и другие важные элементы. Как указано на стр. 402 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, это требует **тяжёлого (-20) теста Ближнего или Дальнего боя**.

Урон технике

Техника, что получает урон, обычно перестаёт действовать. Если по машине пришлась успешная атака, рассчитайте нанесённый урон по общим правилам. Если получившийся урон равен или ниже *брони* техники, ничего не происходит. Если урон выше, техника может получить структурные повреждения (см. **таблицу 1-5**). Помните, что показатель *бронебойности* оружия снижает количество *очков брони* техники по общим правилам. Всякий раз, когда машина получает урон, её водитель или пилот обязан предпринимать тест *«Вождения»* или *«Пилотирования»*, чтобы удержать управление (с обычными модификаторами за *скорость* и *управляемость*).

Значительный урон: если нанесённый урон пробился сквозь показатель *брони* техники, требуется бросок по **таблице 1-5**. Если через броню пробилось количество урона, вдвое превышающее показатель *брони* (например, машина с *броней* 10 получает 30 очков урона), машина мгновенно уничтожается, а все члены экипажа и пассажиры получают количество ударного урона, равное тому, что пробилось через *броню* и должны пройти **тест Ловкости**, чтобы не загореться.

Эффекты урона

Когда техника получает структурные повреждения, атакующий делает бросок 1к100 по **таблице 1-5**, чтобы определить, что произошло. Результат такого броска накопительный. Помните, что некоторые результаты имеют смысл, только если машина при этом двигалась. Если она стояла на месте, перебросьте этот результат.

Прочие обстоятельства

Боевые правила описывают обычные ситуации, что могут возникать в бою с применением техники. Однако, в **Dark Heresy** возможны и некоторые другие обстоятельства, что стоят упоминания.

Прыжок на движущуюся машину

Отважные или безумные персонажи могут захотеть попасть на борт движущейся машины, спрыгнув сверху или попытавшись прыжком залететь в открытый люк. Последствия столь храбрых (или глупых) поступков предстоит определять ведущему, но исходная сложность тестов для них должна быть **трудной (-10)**.

Прыжок из движущейся машины

Выпрыгивать из движущейся машины на неподвижную поверхность – это всегда опасно. При этом персонаж получает 1к10 единиц ударного урона за каждую ступень *скорости*, с которой двигалась машина выше *нулевой*. Успех в **трудном (-10) тесте Ловкости** снизит этот урон на 1к10.

Ремонт

Повреждённую в бою технику можно починить. Как правило, это требует теста *«Ремесла»* и 1к5 дней. Тяжесть повреждений может изменить это время и сложность тестов – как решит ведущий.

Особенности техники

Амфибия *(Amphibious)*

Машины-амфибии могут двигаться, как по суше, так и под водой. В воде их *повествовательная* и *боевая скорости* падают вдвое.

Антигравитация *(Anti-Grav)*
(только для воздушной техники)

Многие воздушные суда оснащены пассивными антигравитационными системами и маневровыми двигателями, что позволяет таким судам совершать вертикальный взлёт и посадку.

Базис *(Stripped Chassis)*

Эта машина жертвует броней ради скорости и меньшего веса. Показатели *брони* этой машины падают вдвое, но *боевая скорость* увеличивается на +25%.

Вездеход *(All-Terrain)*

Эта машина создана для того, чтобы двигаться по самой пересечённой местности. Вездеходы не получают штрафа за движение по *сложному ландшафту*.

Киберуправление *(Interface Controls)*

В системах управления этой машины есть специальные разъёмы, благодаря которым аугментированный пилот или водитель может управлять ей с невероятной точностью. Эта машина получает бонус +20 к *управляемости*, когда её ведёт персонаж с подходящей аугметикой.

Открытый *(Open)*

У этого образца техники нет крыши и закрытых отсеков, а потому большинство пассажиров и членов экипажа находится под открытым небом. В такую машину легко забраться и легко выбраться. Кроме того, *открытая* техника обычно может брать на борт больше пассажиров и груза, чем закрытая того же размера, но защищает она куда хуже (а в бою по пассажирам можно будет целиться и стрелять)

Примитивный *(Primitive)*

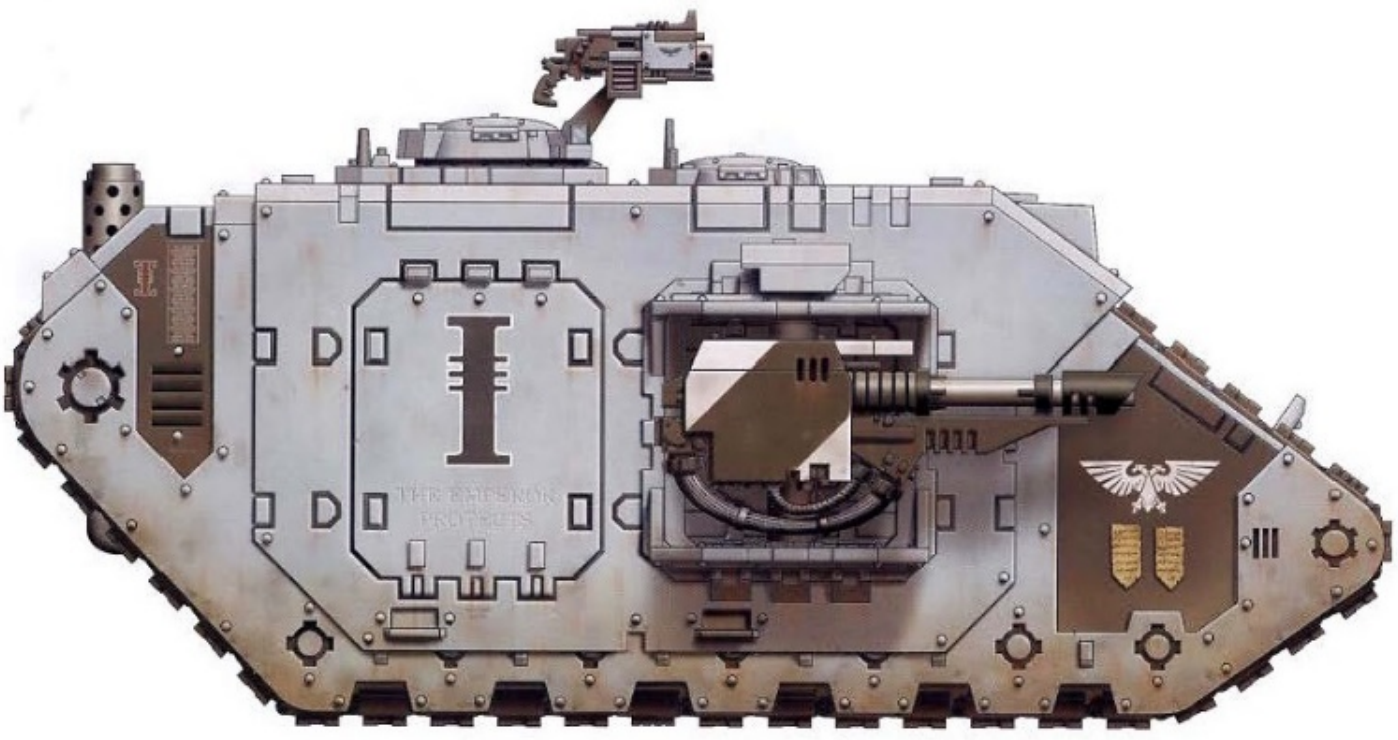
Примитивные виды транспорта обычно строят из дерева или конструируют из найденных среди разного хлама запчастей. Как правило, такую «технику» приводят в движение мускульная сила тягловых животных или заводные механизмы. *Броня* примитивной техники считается *примитивной*, а там, где другое транспортное средство взорвалось бы, *примитивное* просто рассыпается на обломки. Полагайтесь на здравый смысл, когда будете рассчитывать последствия критического урона – очевидно, что телега не может загореться от вражеского обстрела (если, конечно, стреляли не из огнемёта).

Пустотное судно *(Void Capable)*

Это судно герметично и может действовать, как в холодной суровой пустоте космоса, так и в атмосфере планеты.

Спаренные, строенные и счетверённые орудия
(Twin, Triple and Quad Mounted weapons)

Некоторые образцы техники снаряжены несколькими орудиями, что должны стрелять одновременно. Чтобы создать профиль спаренного или счетверённого орудия, просто увеличьте показали *режима стрельбы* и величины магазина во столько раз, сколько у орудия стволов. Кроме того, многоствольное орудие выдаёт такой шквал огня, что *длинная очередь* из него приносит бонус не +20, а +30.



Примеры машин

Ниже описаны самые распространённые образцы наземной и воздушной техники сорок первого тысячелетия.

Повозка

Повозки движутся за счёт силы тяглового животного и могут быть самых разных форм и размеров – от изящных собачьих двуколок до огромных телег, везомых телефантами. Приведённые ниже характеристики подразумевают обычную открытую телегу.

Тип: наземный транспорт

Размер: большой (+10)

Броня: корпус 10

Особенности: *«Открытый», «Примитивный»*

Повествовательная скорость: 2 км/ч, 6 км/ч

Боевая скорость: зависит от бонуса Ловкости животного: БЛ/2×БЛ/-/-/-

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): -10

Вооружение: нет

Экипаж: 1 возница

Пассажиры: 6

Входы и выходы: повозка – открытый транспорт; в него можно забираться (и вылезать) откуда угодно.

Низкотехнологичное: преимущество такого транспорта кроется в отсутствии сложных или высокотехнологичных узлов, а потому любой урон, что не уничтожает телегу на месте, не ранит пассажиров, не ломает или повреждает колёса или не обездвиживает повозку иным образом, просто не учитывается.

Колесница

Колесница – уменьшенная боевая версия повозки, сделанная с упором на скорость. Колесницы могут стать решающим фактором в войнах малоразвитых цивилизаций. Подобно повозкам, колесницы бывают самыми разными. Приведённые ниже характеристики подразумевают обычную боевую колесницу.

Тип: наземный транспорт

Размер: большой (+10)

Броня: корпус 8

Особенности: *«Открытый», «Примитивный»*

Повествовательная скорость: 4 км/ч, 15 км/ч

Боевая скорость: зависит от бонуса Ловкости животного: БЛ/2×БЛ/-/-/-

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): +0

Вооружение: нет

Экипаж: 1 колесничий

Пассажиры: 2

Входы и выходы: колесница – открытый транспорт; в него можно забираться (и вылезать) откуда угодно.

Низкотехнологичное: преимущество такого транспорта кроется в отсутствии сложных или высокотехнологичных узлов, а потому любой урон, что не уничтожает колесницу на месте, не ранит пассажиров, не ломает или повреждает колёса или не обездвиживает колесницу иным образом, просто не учитывается.

Скоростной глиссер

Лишь самые богатые люди могут купить собственный экипаж-глиссер – такие технологические чудеса нужно приобретать у самых Адептус Механикус, а для обслуживания такого потребуются немалые знания, которыми техножрецы не спешат делиться. Приведённые ниже характеристики подразумевают роскошный экипаж, способный со всеми удобствами вести несколько пассажиров высоко над толпами трудящихся, прикованных к земле простолюдинов. В некоторых ульях – в силу тесной архитектуры или отравленного воздуха – невозможно использовать такие глиссеры, но, скажем, синтиллийский Сибеллус или ульи-цитадели на Соломоне с их бесконечно тянущимися ввысь громадами шпилей, отлично подходят для полётов, и столичные аристократы не были бы самими собой без парков роскошно снаряжённых и расписанных гербами глиссеров, что позволяют им прибывать из одного поместья в другое, не встречаясь с чернью.

Тип: ховер-транспорт

Размер: большой (+10)

Броня: корпус 10

Особенности: *«Открытый»* или ничего

Повествовательная скорость: 80 км/ч, 200 км/ч

Боевая скорость: 15/70/140/210/280

Управляемость (Вождение (Ховер-транспорт)): +10

Вооружение: нет

Экипаж: 1 пилот

Пассажиры: 3

Входы и выходы: две бортовых двери и люк на корме

Патрульный болид силовиков «Скарабей»

В ульевых артериях силовики используют четырех- или шестиколёсные скоростные, мощные машины, на которых наводят порядок – под дулом стаббера, если потребуется. Такие звери оснащены надёжной броней, сиренами, громкоговорителями, креплениями для орудий и нередко используются и при подавлении беспорядков. Ниже описана самая расхожая в Каликсиде модель. «Скарабей», производимый Хакс-Ортлаками из Сибеллуса и Свинцового города[1] во множестве модификаций, стоит на службе у полицейских частей ульев и имперских миров по всему сектору. На Мальфи – мире, вероятно обладающем самой большой, самой обширной и самый запутанной сетью опасных артерий – силовики и благородные семьи тоже применяют «Скарабеи» – наряду с дюжиной других моделей. Более всего «прославилась» модификация «Джек-потрошитель», оснащённая бульдозерным отвалом, усеянным множеством цепных лезвий.

Тип: наземный транспорт

Размер: огромный (+20)

Броня: лоб 16, корпус 14, крыша 12

Особенности: *«Спаренные орудия»*

Повествовательная скорость: 50 км/ч, 100 км/ч

Боевая скорость: 10/35/70/105/140

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): +0

Вооружение: спаренный тяжёлый стаббер или гранатомёт в удалённо управляемой башне

Экипаж: 1 водитель, 1 стрелок

Пассажиры: 4

Входы и выходы: две двери в бортах, люк в крыше

---

[1] Gunmetal City

Макрофургон

Многие ульи испещрены густыми и путаными сетями дорог, проездов и туннелей – такие коммуникации ещё называют «артериями». Сыпучие грузы и скоропортящиеся товары в таких городах возят в огромных многоколёсных или гусеничных машинах – макрофургонах. Эти гиганты, заслуженно прозванные «громовержцами», больше похожи на передвижные склады – один грузовик может достигать нескольких десятков метров в высоту, и сотен – в длину. Некоторые играют роль перерабатывающих заводов, про другие говорят, что они никогда не останавливаются, а разгружаются прямо на ходу. Бывают макрофургоны, что предназначены для работы в чрезвычайных условиях – они необыкновенно мощны, тяжело бронированы и щедро вооружены. Такие машины перевозят самые ценные грузы и более чем способны защитить себя от бандитов с большой артерии, что нередко пятнают эти районы своим присутствием.

Тип: наземный транспорт

Размер: гигантский (+30)

Броня: лоб 20, корпус 16, крыша 14, брюхо 14

Особенности: нет

Повествовательная скорость: 35 км/ч, 55 км/ч

Боевая скорость: 5/20/40/60/80

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): -20

Вооружение: военные макрофургоны имеют крепления для шести *тяжёлых* орудий

Экипаж: 1 водитель, 0-6 стрелков

Пассажиры: 30

Входы и выходы: до шести дверей с каждой стороны, люки в крыше и на корме

Пеплоход: некоторые макрофургоны, подготовленные к действиям в загрязнённых пустошах или иных опасных условиях, с завода оснащены герметичными отсеками с системами жизнеобеспечения или шлюзами и воздухоочистными устройствами.

Небесная платформа магоса

«Необычное средство передвижения» – не то слово, чтобы описать небесную платформу, что представляет собой круглый диск примерно шести метров в диаметре, поднимаемый в воздух благодаря поддерживающим полям и излучателям гравитационных потоков. Такая платформа способна лететь на внушительной скорости или бесшумно зависать на месте – как пожелает хозяин. Такие устройства – вотчина магосов, что правят мирами-кузницами и с них осматривают свои владения. Изредка платформы попадают в руки экспларатеров или магосов-милитантов, которые используют их как для внушения преклонения нижестоящим, так и как очень подвижные огневые платформы.

Тип: гражданское судно

Размер: средний (+0)

Броня: корпус 18

Особенности: *«Киберуправление», «Открытый»*

Повествовательная скорость: 10 км/ч, 55 км/ч

Боевая скорость: 10/20/40/60/80

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): +20 (за *«Киберуправление»*)

Вооружение: нет

Экипаж: 1 пилот

Пассажиры: 2

Входы и выходы: платформа – открытый транспорт; на неё можно забираться (и слезать) откуда угодно.

Бур модели «Ио»

Буры – это закрытые машины, предназначенные для того, чтобы без усилий прокладывать туннели в земле или камне. Наделённые внутренней системой жизнеобеспечения и внушительной дальностью действия буры могут быть самыми разными – от тяжёлых шахтёрских установок до исследовательских машин или военного инженерно-штурмового оборудования, но благодаря тайным технологическим познаниям, что нужны для конструирования бурильной техники, большая её часть остаётся собственностью Механикус и их слуг. «Ио» – практичная многоцелевая модель относительно небольшого размера. Она способна долго везти дюжину душ на большой глубине с относительными удобством и безопасностью.

Хотя бурильная техника встречаются по всей Каликсиде, больше всего её сосредоточено в бесконечных туннелях и лабиринтах Пеллюциды IX, которой владеют Адептус Механикус.

Тип: наземный транспорт

Размер: гигантский (+30)

Броня: лоб 35, корпус 25

Особенности: *«Вездеход»*

Повествовательная скорость: 10 км/ч, 30 км/ч

Боевая скорость: 5/10/20/30/40

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): -10

Вооружение: бурильное оборудование (считается как три счетверённые неподвижные, нацеленные вперед мельты с бесконечным боезапасом)

Экипаж: 1 водитель, 4 стрелка

Пассажиры: 40

Входы и выходы: люк спереди и сзади

Командно-штабная «Саламандра»

Такой легковооружённый и бронированный транспорт создан для того, чтобы служить передвижным командным центром. «Саламандра» превосходит своих более тяжёлых собратьев скоростью и маневренностью. Она вооружена корпусным тяжёлым болтером (120 м., /-/-10, 2к10 В, ББ 5, Маг 60, 2 ПД) и турельным тяжёлым огнемётом (30 м., 1/-/-, 2к10+4 Э, ББ 4, Маг 10, 2 ПД, Огненное) в открытом командно-пассажирском отсеке. В «Саламандре» хватает места для восьми человек и сложных вокс-систем и ауспиков, что и позволяют этому броневику исполнять роль командно-штабной машины. Все тесты *«Командования», «Поиска»* и *«Проницательности»,* предпринятые при помощи воксов и ауспиков, получают бонус +10. Лёгкая броня «Саламанды» предоставляет 20 *очков брони* всем, кто укрывается за ней. Эта машина обладает *огромным (+20) размером*.

Танковые ловушки

Танковые ловушки – это приземистые усечённые пирамиды из усиленного пластбетона примерно трёх метров в ширину полутора – в высоту, и массой в несколько тонн. Ряды таких препятствий не дадут вражеской технике свободно проехать куда вздумается или вынудят её двигаться в заранее подготовленный огневой мешок. Такие ловушки не только непроходимы для танков (кроме самых тяжёлых), но и могут служить отличным укрытием для пехотинцев. За ловушкой может прятаться один человек. Если персонаж присядет, то укрытие даст ему 32 *очка брони* на все зоны попадания. Если он будет стоять в полный рост, ловушка будет давать *очки брони* только на *торс* и *ноги*.

Трофейная машина повстанцев

Многие бунтовщики захватывают гражданскую технику и ставят их на службу своей ереси – обычно для того, что искупить малое число броневиков. Такие автомобили могут быть как обычными гражданскими машинами, так и «Лэнд Краулерами» размером с танк или даже колоссальными землероями, что превосходят габаритами иные жилые кварталы. Большинство таких машин почти или вовсе не имеют брони, если не считать ею листы металла, спешно приклёпанные к бортам, и не располагают вооружением, кроме пары кустарно установленных орудий, хотя огневой мощи машине могут добавить пассажиры, способные отстреливаться из собственного оружия через бойницы. Приведённые ниже характеристики подразумевают присвоенный бунтовщиками грузовик.

Тип: наземный транспорт

Размер: огромный (+20)

Броня: лоб 12, корпус 9 (кустарная броня может повысить этот показатель)

Особенности: *«Открытый»* или никаких

Повествовательная скорость: 40 км/ч, 60 км/ч

Боевая скорость: 10/20/40/60/80

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): -10

Вооружение: нет или одно-два крепления для *тяжёлого* оружия

Экипаж: 1 водитель

Пассажиры: 10 (они же – стрелки из любого установленного оружия)

Входы и выходы: обычно такие машины бывают открытыми или просто оснащены множеством люков и дверей, так что залезть в них можно откуда угодно, как и вылезти.

Разведывательный вездеход «Конвойный»

Эти простые трёх- или четырёхколёсные багги предназначены для использования на мирах-фронтирах и других краях, где пересечённая местность будет усложнять исследования, охоту и передвижение на обычном транспорте. Такие машины нередко встречаются у частей СПО или групп наёмников, в силу того, что достать такой багги намного проще чем настоящую боевую технику. Это лёгкие, но надёжные и быстроходные машины. Боевые модели нередко оснащают тяжёлым стаббером, ракетной установкой или иным похожим оружием. «Конвойный» – самая расхожая модель такого вездехода в Каликсиде; считается, что он создан на основе древней СШК.

Тип: наземный транспорт

Размер: большой (+10)

Броня: лоб 10, корпус 8

Особенности: *«Багги», «Вездеход»,* некоторые образцы могут быть *«Открытыми»*.

Повествовательная скорость: 65 км/ч, 125 км/ч

Боевая скорость: 15/45/90/135/180

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): +0

Вооружение: одно крепление для *тяжёлого* орудия для пассажира

Экипаж: 1 водитель

Пассажиры: 4

Входы и выходы: две бортовых двери и люк в крыше

Надёжная машина: эту простую в конструкции машину легко чинить запчастями, снятыми с других машин. Все тесты, призванные починить вездеход, получают бонус +10 при ремонте.

Штабная или разведывательная машина

Как правило, у старших штабных офицеров бывает не меньше одного транспортного средства. В зависимости от того, как привык действовать командир, это может быть почти танк или нечто вроде изящного экипажа. Все такие машины надёжно бронированы, как правило, герметичны и вооружены хотя бы одним тяжёлым стаббером или иным оборонительным орудием на тот случай, если обстановка на передовой неожиданно изменится.

Тип: наземный транспорт

Размер: большой (+10)

Броня: корпус 14, крыша 10, корма 10

Особенности: *«Амфибия», «Вездеход»*

Повествовательная скорость: 50 км/ч, 140 км/ч

Боевая скорость: 10/50/100/150/200

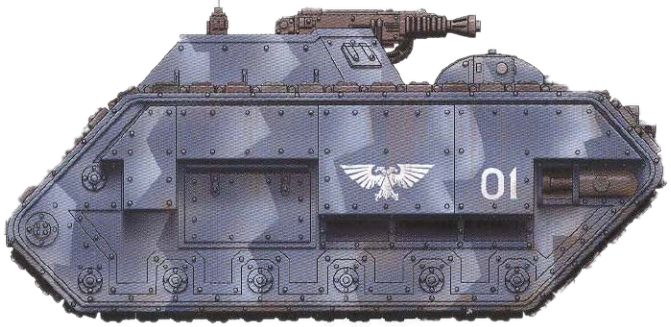
Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): +0

Вооружение: одно крепление для *тяжёлого* орудия

Экипаж: 1 водитель, 1 стрелок

Пассажиры: 3-4

Входы и выходы: по две двери с каждой стороны



Разведывательный шагоход «Часовой»

Благодаря присущей им возможности преодолевать даже самую пересечённую местность, шагоходы встречаются по всему Империуму. «Часовой» – самая распространённая военная модель. Это одноместный шагатель с открытой кабиной, но существуют улучшенные модели, оснащённые тяжёлой броней или даже полностью герметичные. «Часовой» может нести разное оружие (самым известным остаётся мультилазер) и использоваться в разведке, дозорах, в авангарде наступления и исполнять множество иных ролей. Оснащённые гидравлическими захватами «Часовые» и вовсе превращаются в погрузчиков, способных поднимать и переносить боеприпасы, поддоны, ящики и другие тяжёлые и громоздкие грузы.

Тип: шагоход

Размер: большой (+10)

Броня: лоб 16, корпус 14, корма 12

Особенности: *«Вездеход», «Открытый»*

Повествовательная скорость: 25 км/ч, 40 км/ч

Боевая скорость: 5/14/28/42/56

Управляемость (Вождение (Шагоход)): +0

Вооружение: одно крепление для *тяжёлого* орудия (тяжёлый огнемёт, автопушка, мультилазер, лазпушка, ракетная установка, тяжёлый стаббер, тяжёлая паутинная пушка), вместо которого можно установить гидравлический захват (Сила 50, *«Сверхъестественная Сила (×2)»*, 1к10+10 У, Примитивное, для ударов вместо Ближнего боя использует умение *«Вождение (Шагатель)»* пилота)

Экипаж: 1 водитель

Пассажиры: 0

Входы и выходы: «Часовой» – открытый транспорт; в него можно забираться (и вылезать) откуда угодно.

Бортовое вооружение

- Автоган (Основное, 90 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, ПД, 3,5 кг, 100 тронов, Средняя)
- Автопушка (Тяжёлое, 300 м., 1/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, 55 кг, 1000 тронов, Раритет)
- Болтер (Основное, 90 м., 1/2/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 24 ПД, Разрывное, 7 кг, 500 тронов, Раритет)
- Гранатомёт (Основное, 60 м., 1/-/-, Урон, ББ и особенности – зависит от гранаты, Маг 6, ПД, 9 кг, 500 тронов, Скудная)
  - Фраг-граната (2к10 В, ББ 0, Взрыв (4), 0,5 кг, 10 тронов, Распространённая)
  - Крак-граната (2к10+4 В, ББ 6, 0,5 кг, 50 тронов, Редкая)
- Лазган (Основное, 100 м., 1/3/-, 1к10+ 3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжное, 4 кг, 75 тронов, Распространённое)
- Лазпушка (Тяжёлое, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 5, 2 ПД, 55 кг, 5000 тронов, Раритет)
- Мельта (Основное, 20 м., 1-/-, 2к10+4 Э, ББ 12, Маг 5, 2 ПД, 8 кг, 4000 тронов, Редкая)
- Мультилазер (Тяжёлое, 250 м., -/-/10, 3к10+3 Э, ББ 4, Маг 60, 3 ПД, 50 кг, 2000 тронов, Скудная)
- Плазменная пушка (Тяжёлое, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э (в максимальном режиме – 4к10+10 Э), ББ 8, Маг 16, 5 ПД, Перегрев, Ненадёжное, Перезарядка (в максимальном режиме добавляется особенность *«Взрыв (3)»*), 38 кг, 8500 тронов, Раритет)
- Ракетная установка (Тяжёлое, 250 м., 1/-/-, Урон, ББ и особенности – зависят от ракеты, Маг 1, ПД, 3000 тронов, Скудная)
  - Фраг-ракета (2к10 В, ББ 4, Взрыв (6), 0,5 кг, 75 тронов, Средняя)
  - Крак-ракета (3к10+10 В, ББ 10, Взрыв (1), 1,5 кг, 150 тронов, Средняя)
- Тяжёлая паутинная пушка (Тяжёлое, 75 м., 1/-/-, Урон и ББ – нет, Маг 1, 2 ПД, Взрыв (2), Опутывающее, 12 кг, 2500 тронов, Редкое)
- Тяжёлый болтер (Тяжёлое, 120 м., -/-10, 2к10 В, ББ 5, Маг 60, 2 ПД, Разрывное 40 кг, 2000 тронов, Раритет)
- Тяжёлый огнемёт (Тяжёлое, 30 м., 1/-/-, 2к10+4 Э, ББ 4, Маг 10, 2 ПД, Огненное, 45 кг, 1000 тронов, Редкая)
- Тяжёлый стаббер (Тяжёлое, 120 м., -/-/10, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, 35 кг, 750 тронов, Скудная)
- Шквальный болтер (Основное, 90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 30, ПД, Разрывное, Шквальное)

Боевая машина пехоты «Химера»

«Химера» – это чрезвычайно надёжная гусеничная машина с экипажем из трёх человек, способная возить до двенадцати пехотинцев. Её стойкость обеспечивает толстая лобовая броня и хорошее вооружение – как правило, это башенный мультилазер и установленный в передней части корпуса тяжёлый болтер, а в бортах «Химеры» смонтировано шесть лазганов, из которых перевозимые солдаты могут стрелять удалённо (то есть не высовываясь в бойницы и не подставляя головы по огонь). Из люка в крыше тоже можно стрелять, а задняя аппарель обычно используется только для того, чтобы входить или выходить. У «Химеры» герметичный, водонепроницаемый корпус, что позволяет ей переплывать реки и действовать в условиях отравленной или заражённой атмосферы.

Тип: наземный транспорт

Размер: огромный (+20)

Броня: лоб 27, корпус 18, корма 16

Особенности: *«Амфибия»*

Повествовательная скорость: 35 км/ч, 55 км/ч

Боевая скорость: 5/20/40/60/80

Управляемость (Вождение (Наземная техника)): +0

Вооружение: крепление для носового *тяжёлого* орудия в корпусе, крепление для *тяжёлого* орудия в башне, шесть креплений для *основного* оружия по бортам (три с каждого борта)

Экипаж: 1 водитель, 2 стрелка

Пассажиры: 12

Входы и выходы: люки в крыше, откидная аппарель на корме.

Боевой мотоцикл

Боевые мотоциклы часто в Империуме не редкость – это могут быть как приспособленные для боевых действий гражданские модели, так и тяжеловооружённые и бронированные армейские образцы. У боевых мотоциклов обычно есть одно носовое крепление для оружия (иногда спаренного), из которого водитель может стрелять прямо на ходу. Обычно таким манером используют автоганы, лазганы и болтеры.

Тип: наземный транспорт

Размер: средний (+0)

Броня: корпус 9

Особенности: *«Открытый», «Спаренные орудия»,* некоторые образцы могут быть *«Вездеходами»* (скорость при этом падает на 25%)

Повествовательная скорость: 50 км/ч, 150 км/ч

Боевая скорость: 15/50/100/150/200

Управляемость (Вождение (Наземный транспорт)): +0

Вооружение: одно крепление для спаренного *основного* оружия, направленного строго вперёд

Экипаж: 1 водитель

Пассажиры: 1

Входы и выходы: мотоцикл – открытый транспорт; в него можно забираться (и вылезать) откуда угодно.

Коляска: коляска для мотоцикла, обычно позволяющая разместить ещё одного пассажира и установить ещё одно орудие – обычное дело. У тяжёлых боевых мотоциклов коляска будет оснащена более мощным орудием – тяжёлым болтером, плазменной пушкой или мультимельтой. Коляска увеличивает количество перевозимых пассажиров на +1 и добавляет одно крепление для *тяжёлого* оружия, из которого может стрелять этот добавленный пассажир.

Бронетранспортёр «Носорог»

«Носорог» – должно быть, самый надёжный и распространённый бронетранспортёр в Империуме – обычно его используют Адепта Сороритас и Адептус Арбитрес. Стандартная модель может перевозить десять закованных в броню пассажиров, но это число может быть и выше – зависит от того, кто именно будет этими пассажирами и их снаряжения. У «Носорога» есть бортовые двери, широкая задняя аппарель и люк в крыше, так что покинуть машину и вступить в бой всегда просто. Экипаж бронетранспортёра состоит их командира (он же водитель) и помогающего ему мощного машинного духа, который может перехватить управление двигателями и орудиями, если водитель и пассажиры будут неспособны управиться с ними сами. Вооружён «Носорог» легко – лишь одним турельным шквалболтером, но существуют модификации, что жертвуют вместимостью пассажирского отсека ради дополнительных орудий.

Тип: наземный транспорт

Размер: огромный (+20)

Броня: корпус 21, крыша 18, корма 18

Особенности: нет.

Повествовательная скорость: 35 км/ч, 70 км/ч

Боевая скорость: 10/25/50/75/100

Управляемость (Вождение (Наземная техника)): +0

Вооружение: шквальный болтер

Экипаж: 1 водитель

Пассажиры: 10

Входы и выходы: люк с каждого борта, несколько люков в крыше и откидная аппарель на корме.

Надёжная машина: СШК этого бронетранспортёра известна удивительной надёжностью и простотой ремонта. Все тесты, призванные починить «Носорога», получают бонус +10.

Махолёт

Этот уникальный тип воздушного транспорта использует обычные двигатели и широкие составные крылья для того, чтобы подражать полёту птиц. Как правило, махолёты превосходят другие суда изяществом и маневренностью, но требуют особой подготовки, а в руках неумехи так и норовят потерпеть крушение.

Управлять таким устройством – зримое подтверждение искусности и вкуса пилота, что не позволяет ему летать на расхожих в Империуме грубых и неуклюжих машинах.

Тип: гражданское судно

Размер: большой (+10)

Броня: корпус 12, крылья 9

Особенности: нет.

Повествовательная скорость: 50 км/ч, 70 км/ч

Боевая скорость: -/25/50/75/100

Управляемость (Пилотирование (Гражданские суда)): -20

Вооружение: нет

Экипаж: 1 пилот

Пассажиры: 1

Входы и выходы: махолёт – открытый транспорт; в него можно забираться (и вылезать) откуда угодно.

Грузовой челнок

Такие челноки трудятся в трансорбитальных перевозках груза и пассажиров по всему Империуму. Каждый из этих бесчисленных судов имеет свои особенности в зависимости от места производства, но почти все похожи на массивные летающие коробки из опалённого атмосферным жаром металла с укрытыми внутри большими грузовыми отсеками.

Тип: гражданское судно

Размер: огромный (+20)

Броня: корпус 18

Особенности: *«Антигравитация»*, *«Пустотное судно»*.

Повествовательная скорость: 300 км/ч, 900 км/ч (в пустоте)

Боевая скорость: 50/300/600/900/1200

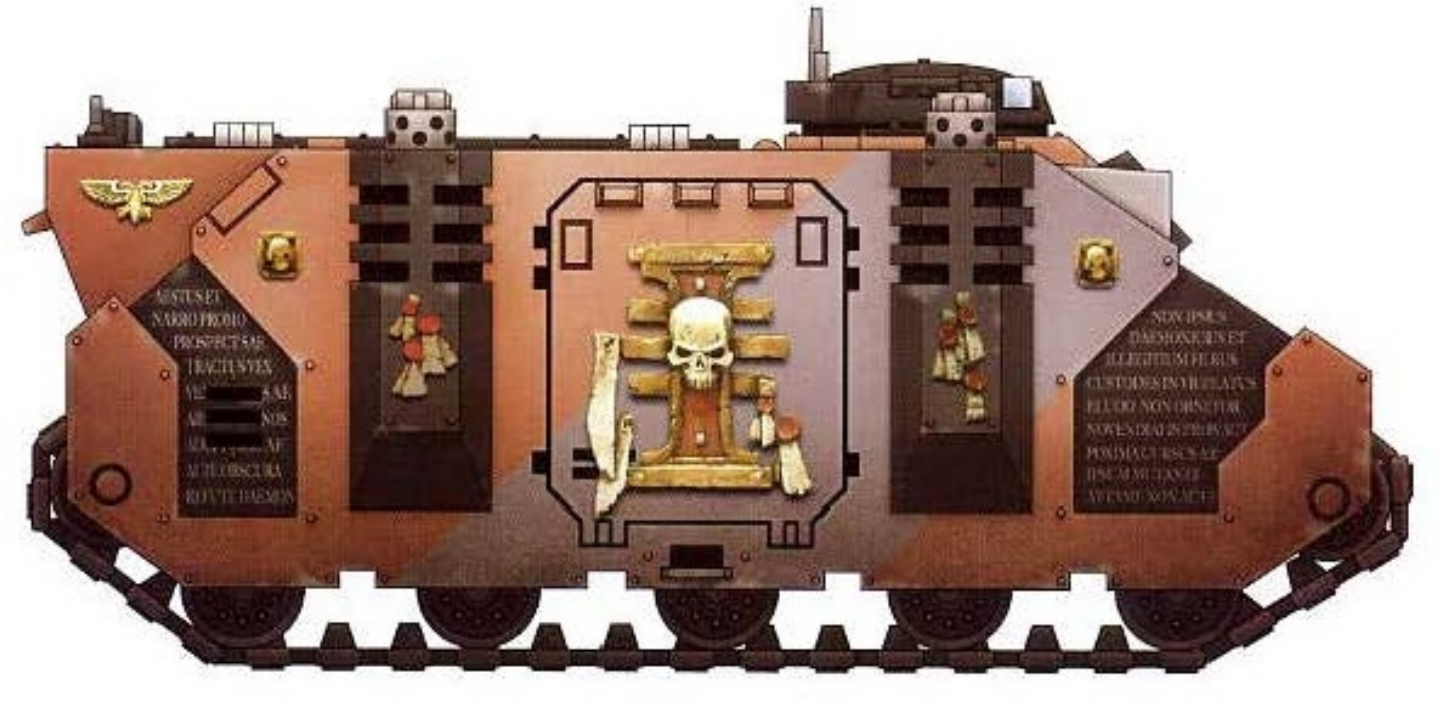
Управляемость (Пилотирование (Гражданские суда)): -10

Вооружение: нет

Экипаж: 1 пилот, 1 второй пилот

Пассажиры: 30

Входы и выходы: откидная аппарель на корме, шлюзовые люки для членов экипажа



«Аквила»

Имперский Флот обычно использует такие суда для того, чтобы возить сановников, важных чиновников и других высокопоставленных людей с поверхности планеты на борт корабля и обратно. Название кораблю дано в честь того, что его силуэт его крыльев и корпуса складывается в аквилу – узнаваемый символ Империума. Это судно не может совершать межпланетные полёты, но всё равно остаётся превосходным лёгким транспортом, что обеспечивает важной персоне и её свите путешествие со всеми удобствами. «Аквила» легко вмещает семь человек, не считая пилота. Не будучи боевым кораблем, этот транспорт укрыт какой-никакой бронёй и вооружён носовой автопушкой. Кроме того, «Аквила» очень манёвренна, и наделена некоторыми возможностями глиссера – теми, что требуются для быстрого взлёта и посадки в случае необходимости.

Тип: военное судно

Размер: огромный (+20)

Броня: корпус 22, крылья 18

Особенности: *«Антигравитация», «Пустотное судно».*

Повествовательная скорость: 500 км/ч, 3000 км/ч (в пустоте)

Боевая скорость: 50/700/1400/2100/2800

Управляемость (Пилотирование (Военные суда)): +0

Вооружение: носовая длинноствольная автопушка (базовая дистанция стрельбы 300 м.)

Экипаж: 1 пилот, 1 стрелок

Пассажиры: 20

Входы и выходы: шлюзовые люки в бортах и крыше, а также откидная аппарель на корме

Лихтер «Арв»

Когда нужен обычный транспортный челнок, чтобы перевезти грузы или людей, в дело вступает «Арв». В отличие от «Аквилы», у него нет вооружения, ни даже внешних украшательств. Это простая рабочая лошадка, любимая за надёжность и простоту конструкции. Такой приземистый, угловатый, с неуклюжими лопастеобразными крыльями, тянущимися из расположенных по бортам двигателей, челнок способен вести дюжину людей или несколько тонн груза. «Арв» не предназначен для действий в боевой обстановке, но оснащён броней и достаточно живуч для того, чтобы служить штурмовым катером или медицинским эвакуатором. Этот челнок лишён технологически совершенных устройств, которыми оснащены другие имперские суда, но остаётся надёжным трудягой Имперского Флота, которого можно увидеть во множестве космопортов и станций Империума.

Тип: военное судно

Размер: огромный (+20)

Броня: лоб 18, корпус 16

Особенности: *«Антигравитация», «Пустотное судно».*

Повествовательная скорость: 350 км/ч, 2200 км/ч

Боевая скорость: 50/750/1500/2250/3000

Управляемость (Пилотирование (Военные суда)): +0

Вооружение: нет

Экипаж: 1 пилот

Пассажиры: 12

Входы и выходы: люки в бортах и крыше, а также откидная аппарель на корме.

Боевой катер

Боевыми катерами называют специально конструируемые тяжеловооружённые челноки – их любят многие вольные торговцы, исследователи и более сомнительные личности. Это судно не зря называется «боевым» – как правило, оно увешано орудиями, в том числе для космических боёв, но многие предпочитают использовать катера и для атмосферных операций. Катер выглядит грозно и нередко приходится к месту на напряжённых переговорах или при перевозке контрабанды. Как правило, экипаж такого судна невелик, а на борт он берёт очень немного пассажиров или ограниченное количество ценного груза, жертвуя вместимостью ради скорости, вооружения и бронирования.

Тип: военное судно

Размер: гигантский (+30)

Броня: лоб 30, корпус 25

Особенности: *«Антигравитация», «Пустотное судно»*, некоторые образцы могут иметь *«Киберуправление».*

Повествовательная скорость: 500 км/ч, 2500 км/ч

Боевая скорость: 50/850/1700/2550/3400

Управляемость (Пилотирование (Военные суда)): +0

Вооружение: много креплений для *тяжёлых* орудий (носовая счетверённая лазпушка, ракетные установки на крыльевых узлах с фраг- и крак-ракетами и др.)

Экипаж: 1 пилот, 1 второй пилот/стрелок

Пассажиры: 12

Входы и выходы: два носовых люка в кабине пилотов, грузовой/стыковочный люк на корме.

Верховые животные

Скакуны того или иного рода – самый распространенный вид «транспорта» на мирах, чей технологический уровень не позволяет производить и обслуживать автомобили. Специально выращиваемые ездовые животные – это довольно крупные и сильные звери, способные преодолевать значительные расстояния со всадником на спине. Однако если такой скакун непривычен к бою и не тренирован, то в схватке он будет скорее обузой, чем подмогой.

Езда на верховых животных

В зависимости от своего показателя *переносимого веса*, верховые животные могут брать одного или нескольких седоков. Передвигаясь верхом, персонаж использует *скорость передвижения* скакуна вместо своей. Животное может вести всадника количество часов равное 8+(Бонус Выносливости животного), после чего скакуну потребуется пройти **тест Выносливости** для того, чтобы не получить *усталости*. Завалив второй тест Выносливости (после второго такого же промежутка времени) животное рухнет от усталости. По решению ведущего, подобное обращение со скакуном может ему повредить.

Верховые животные в бою

Верховое животное может сильно помочь в схватке с пешими врагами. Однако если оно не приучено к запаху крови, лязгу оружия и звукам стрельбы, всаднику придется уделять немало времени контролю над своим скакуном.

Нетренированные верховые животные

Во время своего первого хода в бою, персонаж обязан пройти **трудный (-10) тест *«Звероводства»*** в качестве полного действия, чтобы принудить непривычное к бою животное к повиновению. Если тест будет провален, животное запаникует и побежит со всей возможной скоростью. Каждый раунд всадник может вновь бросать тест *«Звероводства»* той же сложности, чтобы заставить скакуна слушаться. В случае успеха животное будет подчиняться хозяину количество раундов, равное бонусу Товарищества хозяина плюс ещё один раунд за каждую ступень успеха в тесте *«Звероводства»*. Когда это время истечёт, потребуется новый тест. Но если в течение этого времени животное будет ранено или в десяти метрах от него кто-либо будет стрелять из энергетического или стаб-оружия, всадник вновь будет вынужден тратить полное действие на то, чтобы успокоить скакуна. Сражающийся верхом на неподготовленном к бою животном, персонаж получает штраф -20 на тесты *«Уклонения»*.

Новое действие: «Затаптывание» (ПД) *(Trample)*

Персонаж направляет своего скакуна или машину прямо на врагов, пытаясь задавить их. При этом, он может переместиться на расстояние равное или меньше *полной скорости передвижения* скакуна или текущей *скорости* машины. Противники могут попытаться убраться с дороги, потратив *реакцию* на то, чтобы переместится на расстояние, равное половине своей *половинной* дистанции перемещения. Вместо этого противник может попытаться атаковать нападающего персонажа (либо его машины или скакуна). Если противник решил атаковать персонажа или не успел сбежать, персонаж может предпринять тест *«Звероводства» / «Вождения» / «Пилотирования»*, в случае успеха которого, он нанесёт врагу урон, равный урону *природного оружия* своего скакуна или урону от *столкновения* машины. Верховое животное должно быть привычно к боям, чтобы топтать врагов.

Тренированные верховые животные

Сражаясь верхом на обученном звере, всадник получает некоторые преимущества. Изложенные ниже правила применяются, только если персонаж ведёт бой, сидя на специально подготовленном к сражению животном:

- Персонаж получает +10 к тестам Ближнего боя
- Персонаж получает штраф -20 на тесты *«Уклонения»*
- Персонаж использует *скорость передвижения* животного вместо своей
- Персонаж может использовать кавалерийское копьё
- Персонаж может применять действие *«Затаптывание»*
- В бою стандартная таблица зон попадания меняется на нижеприведенную:

Таблица 1-6 «Зоны попаданий по всаднику»

Бросок	Зона попадания
01	Голова всадника
02-03	Правая рука всадника
04-05	Левая рука всадника
06-15	Торс всадника
16-20	Правая нога всадника
21-25	Левая нога всадника
26-30	Голова скакуна
31-60	Торс скакуна
61-70	Правая передняя нога скакуна
71-80	Левая передняя нога скакуна
81-90	Правая задняя нога скакуна
91-00	Левая задняя нога скакуна

Гибель верховых животных

Смерть верного скакуна означает, что ваши дела плохи. Персонаж должен пройти **трудный (-10) тест *«Звероводства»***. Успех означает, что он сумел невредимым выскользнуть или выкатиться из-под падающего животного и вскочить на ноги. В случае провала, ведущий тайно делает бросок к100 по **таблице 1-7 «Гибель верховых животных»**. Другие персонажи могут помогать тому, чей скакун погиб, по обычным правилам *помощи*.

Таблица 1-7 «Гибель верховых животных»	
Бросок к100	**Результат**
01-20	**Ловкий соскок:** в последний миг персонаж выкатывается из-под падающего животного. Он должен предпринять действие *«Встать/Оседлать»* для того, чтобы оказаться на ногах.
21-50	**Падение:** падая с погибшего скакуна, персонаж отлетает на 1к5 ярдов в случайном направлении и получает 1к10+1 единиц ударного урона при приземлении. Зона попадания выбирается случайно.
51-90	**Частичное обездвиживание:** одна из ног персонажа придавлена упавшим животным, что наносит 1к10+(Бонус Силы животного) единиц урона. Каждый раунд, во время своего хода, персонаж может пытаться вылезти, тратя полное действие и бросая **тест Силы**. Пока персонаж обездвижен, он теряет все *реакции*.
90-00	**Полное обездвиживание:** персонаж падает на землю, а убитое животное валится сверху, придавливая его всей своей массой. Персонаж получает 1к10+(Бонус Силы животного) единиц ударного урона в *торс*. Каждый раунд, во время своего хода, персонаж может пытаться вылезти, тратя полное действие и бросая **тяжёлый (-20) тест Силы**. В случае провала персонаж получает дополнительно 1к10+2 единиц урона, каждый ход, что он остается обездвиженным. Пока персонаж обездвижен, он не может тратить свои *реакции*. Пока лежите, подумайте, каким героем будете играть в следующий раз.

Виды верховых животных

Лошадь

Лошади, выращиваемые по всей галактике – самые распространённые верховые звери в Империуме. Многие колонисты специально завозят их, когда им требуются послушные, нетребовательные и выносливые животные.

Лошадь								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	0	50	40	30	13	33	10	0
Количество ран: 15				**Скорость передвижения:** 6/12/18/36				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность»*.

Особенности: *«Зверь», «Коренастый», «Размер (Большой)», «Четвероногий»*.

Оружие: копыта/затаптывание (1к10+1 У, Примитивное)

Примечания

Эту русскоязычную версию **«Апокрифа: техника и верховые животные»** я дополнил материалами из готовых приключений по **Dark Heresy.** В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Стр.	Врезка	Источник
Стр. 11	Врезка «КШМ «Саламандра»	Официальное приключение «Apostasy Gambit»
	Врезка «Танковые ловушки»	
Стр. 12	Врезка «Бортовое вооружение»	«Базовая книга правил и книга инквизитора», «Возвышение», «Охотник на демонов»

Ледащий медведь

Ледащие медведи – это всеядные, медведеподобные существа с длинным, редким и рваным мехом, передними лапами, напоминающими лопаты, и постоянно слюнявыми мордами. Родина этих полуодомашненных зверей – дикий и жестокий мир Эндрит, но сейчас их вполне успешно разводят повсюду. Это весьма буйные и глуповатые, но невероятно сильные и выносливые животные. Они с большим трудом поддаются дрессировке, а обучать такого зверя как верховое животное нужно с самого рождения. Эндритские медведи очень преданы своим хозяевам, которых легко могут найти по запаху, даже в пылу битвы.

Ледащий медведь								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
33	0	8/45	50	25	15	18	30	0
Количество ран: 20				**Скорость передвижения:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 5				**Броня:** мех и шкура (Всё по 2, Примитивная)				

Умения: *«Бдительность», «Выслеживание+10», «Лазанье+10», «Плавание»*.

Таланты: *«Обостренные чувства (Обоняние)», «Спринт»*.

Особенности: *«Зверь», «Природная броня (Мех и шкура)», «Природное оружие (Когти)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Четвероногий»*.

Броня: 2 на все (Примитивная)

Оружие: когти (1к10+8 Р, Примитивное)